

PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *KUDO-KUDO*
DI TAMAN KANAK-KANAK BAHARI PADANG

ZAFNIARTI*

Abstrak

Karakteristik pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain, bermain menyenangkan bagi anak. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan pada anak kelompok B1 TK Bahari Padang, bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal karena masih kurangnya upaya guru dan strategi pembelajaran, maka dilakukan suatu permainan tradisional kudo-kudo. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh rata-rata kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran anak dari siklus satu meningkat pada siklus dua. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kudo-kudo dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci : Peningkatan motorik kasar; Taman Kanak-kanak;

Pendahuluan

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya perkembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Undang Undang (UU) No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia dini Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Standar Pendidikan Anak Usia Dini terdiri atas : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan; Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian; dan Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan dan Standar Pembiayaan.

Karakteristik bagi anak usia dini adalah bermain, merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi dan dapat mengembangkan motorik kasar, agar motorik kasar pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal maka dirancanglah berbagai bentuk permainan-permainan yang menarik bagi anak. Salah satu permainan yang mengembangkan motorik kasar anak adalah permainan tradisional *kudo-kudo*, dimana dalam permainan *kudo-kudo* ini anak dapat melakukan gerakan berlari dan melompat. Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada dijalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak berumur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral, agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa fisik motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya. Selama dalam pendidikan TK anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai potensi kegiatan jasmani seperti yang dinyatakan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0486/U/1992 Bab I pasal 2 ayat 1 bahwa “Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alamiah anak”.

Pada usia 3 tahun anak mampu melakukan berbagai gerakan berlari dan melempar, baik orangtua maupun guru perlu memberikan kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan yang aman bagi mereka. Anak-anak TK meskipun sudah mampu untuk duduk diam untuk waktu yang sangat singkat,

misalkan untuk mendengarkan cerita, mereka tetap masih membutuhkan latihan gerakan sehingga anak-anak tidak terlalu banyak duduk. Dalam merancang pendidikan untuk anak sebaiknya guru tidak terlalu banyak menuntut keterampilan diluar kemampuan anak. Anak usia TK membutuhkan latihan kegiatan jasmani yang didapat melalui kegiatan bermain di luar. Permainan yang dilakukan di luar ruangan dengan melakukan gerakan-gerakan akan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak jasmani dan rohani anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan selama menjadi guru pada anak kelompok B1 TK Bahari Pasir Kandang Padang semester I yang lalu, bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal karena masih kurangnya upaya guru dan strategi pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurang tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak, kurangnya media atau alat bermain dan kurangnya pemberian permainan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, sehingga anak tidak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh dan meloncat dari ketinggian 30-50 cm. Anak berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, akan tetapi sama-sama mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, hal ini dapat dilihat pada waktu anak dilatih olah raga, banyak anak yang tidak mampu berlari sambil melompat dan meloncat.

Fokus masalah pada penelitian ini adalah perkembangan Motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Bahari masih jauh dari hasil belajar yang hendak dicapai. Manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi penyelenggara dan tenaga pendidik anak usia dini dalam peningkatan perkembangan motorik kasar anak dalam berlari dan melompat melalui proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat dengan bermain *kudo-kudo*

Di TK kegiatan pembelajaran di rancang mengikuti prinsip-prinsip belajar, yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Untuk itu guru

TK dituntut aktif dan kreatif dalam menciptakan permainan bagi anak yang dapat merangsang perkembangan anak.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, (Arikunto, dkk, 2006). Ciri khusus dari Penelitian Tindakan Kelas adalah adanya tindakan (*action*) yang nyata. Tindakan itu dilakukan pada situasi alami dan ditujukan untuk memecahkan permasalahan praktis. Tindakan tersebut merupakan sesuatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Pada penelitian tindakan, kegiatan tersebut dilakukan dalam rangkaian siklus kegiatan. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar murid menjadi meningkat. Maka dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menerapkan permainan *kudo-kudo* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan. Apabila sudah diketahui letak dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut, maka perlu menentukan rancangan untuk siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan yang sebelumnya. Umumnya kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama. Dengan menyusun rancangan untuk siklus kedua, maka guru dapat melanjutkan dengan tahap-tahap kegiatan seperti pada siklus pertama. Jika sudah selesai dengan siklus kedua dan guru belum merasa puas, maka dapat melanjutkan dengan siklus ketiga, dengan cara dan tahapan yang sama dengan siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak Bahari Padang. Taman Kanak-kanak Bahari ini mempunyai jumlah peserta didik sebanyak 50 orang, yang terdiri dari play group 15 orang, kelompok B 35 orang. Subjek dalam penelitian ini adalah pada kelas B1 yang terdiri dari 15 orang.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data, kualitas instrument akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan yaitu format observasi, wawancara dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan adalah Data yang diperoleh selama proses pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dikemukakan oleh Arikunto, dkk (2006:26). Hasil pengamatan dinilai untuk setiap pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Secara kualitatif adalah catatan selama dilapangan baik hasil observasi yang dianalisis setiap kali proses pembelajaran berlangsung untuk menentukan tindakan selanjutnya. Dimana keseluruhan data yang diperoleh dari semua tindakan yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa, hasil analisis data tersebut akan dilampirkan dalam laporan penelitian. Format observasi yang digunakan untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang dilakukan sebelumnya dan ini dilakukan secara kualitatif, sedangkan kamera peneliti gunakan untuk mengambil gambar atau foto pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara kepada anak, ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan anak terhadap kegiatan ini.

Data yang digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Keseluruhan data digunakan mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Aktivitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Hasil Penelitian

Berdasarkan jumlah anak yang antusias dengan kegiatan permainan *kudo-kudo* melalui observasi terhadap anak setelah tindakan dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Ditinjau dari aktivitas guru pembelajaran pada Siklus I sudah berjalan dengan baik dan berhasil, namun demikian ada hal yang harus diperhitungkan guru yaitu masih ada beberapa anak yang kurang antusias dalam kegiatan permainan *kudo-kudo*, Masih ada anak yang tidak antusias dan malas dalam mengikuti kegiatan permainan *kudo-kudo*. Dari hasil wawancara masih ditemui anak yang kurang percaya diri dalam kegiatan permainan *kudo-kudo* menggunakan pelapah pisang

Upaya mengatasi hal tersebut adalah memotivasi dan membimbing anak yang sikap antusias masih rendah dan sedang, agar pada Siklus II lebih meningkat, Mendampingi anak secara individual terutama bagi anak-anak yang masih mengalami kesulitan dalam berlari sambil melompat dan meloncat, Merancang pembelajaran dengan lebih memperhatikan lagi kondisi anak serta lebih meningkatkan kualitas, agar dalam proses pembelajaran anak lebih tertarik melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan pencapaian hasil belajar yang diperoleh anak pada siklus II didasarkan pada tiga hal yaitu ketertarikan anak pada permainan *kudo-kudo* meningkat. Dapat dilihat pada siklus II telah mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada persentase rata-rata pada pertemuan ketiga siklus II sebagai berikut:

Apabila diteliti lebih jauh, maka akan terlihat bahwa antara siklus I dan siklus II terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *kudo-kudo*. Pada siklus I kemampuan anak dalam permainan *kudo-kudo* masih rendah meskipun sudah ada peningkatan dari kondisi awal dan pada setiap pertemuan, akan tetapi masih belum mencapai tujuan yang diinginkan. Keputusan untuk melanjutkan pada siklus II memberikan hasil yang lebih baik, karena pada siklus II peningkatan kemampuan

motorik kasar anak melalui permainan *kudo-kudo* sudah mencapai tujuan yang terlihat pada pertemuan ketiga.

Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. Kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *kudo-kudo* meningkat dengan rincian Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, Anak mampu meloncat dengan ketinggian 30-50 cm sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 80 %, Anak mampu berlari sambil melompat dan meloncat sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 13,3 % meningkat pada siklus II menjadi 86,6%.

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa terdapat peningkatan dari sebelum tindakan meningkat pada siklus II di setiap indikator motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *kudo-kudo* di TK Bahari Pasir Kandang diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Melalui kondisi awal diperoleh gambaran, dimana sebagian besar kemampuan motorik kasar anak masih rendah, hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan permainan berlari, melompat dan meloncat dengan media yang memadai dan alokasi waktu yang cukup bagi anak dalam mengasah kemampuan anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat.

Menurut Catron dkk, dalam Tadkiratun (2005:1) menyatakan: "Permainan merupakan wahana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak ketika anak bernain, memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang dan lingkungannya dalam bereksplorasi dan menciptakan sesuatu"

Ericson dalam Kamtini (2005) menambahkan bahwa bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan–kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya dan bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut untuk mencapai hasil yang optimal penelitian melakukan pembelajaran yang lebih menarik dan baik pada siklus I maupun siklus II, dimana anak bebas menciptakan kemampuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuannya sehingga terlihat adanya kemampuan anak dalam motorik kasar.

Berdasarkan tingkatan penelitian siklus I dan II dapat dijabarkan keberhasilan penggunaan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak melalui kegiatan permainan *kudo-kudo* yaitu sikap ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan permainan *kudo-kudo* ada peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, sedangkan ketertarikan anak yang rendah berkurang. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. Kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *kudo-kudo* meningkat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar anak dalam berlari sambil melompat dan meloncat di kelas B1 Taman Kanak-kanak Bahari Padang sudah berjalan dengan baik dan berhasil sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa Permainan dan berbagai alatnya memegang peranan sangat penting untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi motorik kasar anak. bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau

memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui permainan *kudo-kudo* dengan menggunakan pelapah pisang dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II. Kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan *kudo-kudo* dengan pelapah pisang pada anak kelompok B1 TK Bahari Pasir Kandang.

Saran

Adapun saran dari peneliti adalah diharapkan guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan. Untuk merangsang dan meningkatkan motorik kasar anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana di luar ruangan yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, (dkk). 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003*. Jakarta: Citra Umbar
- Kamtini dan Tanjung, H.W. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Tadkiratun.M. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT
- Hartati. 1997. *Media Pangajaran di TK*. Padang: UNP
- Saputra, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti DPPTKDKPT